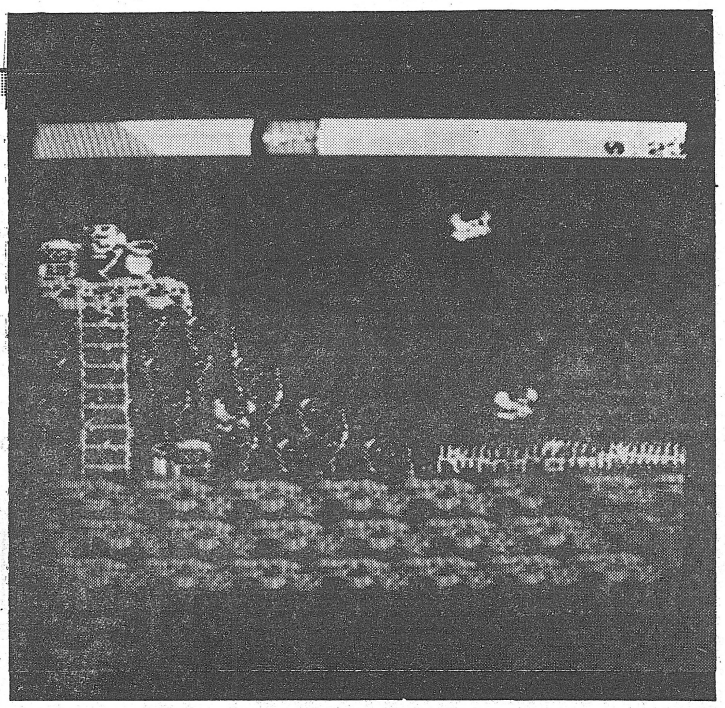
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

UMA PRINCESA
VALE TODOS OS RISCOS



TÍTULO: Ghosts'n'Goblins
MÁQUINA: Spectrum

Estava o emocionado cavaleiro ajoelhado diante da princesa, à espera do «sim» que o faria feliz até ao fim dos seus dias, quando um demónio surgiu das alturas e, agarrando a donzela nas suas garras, levantou voo em direcção ao castelo onde geralmente se acoitava. Perante esta situação, que faz um cavaleiro que se preza? Isso mesmo, mete-se ao caminho, disposto a enfrentar todos os perigos e se morrer na empresa outro remédio não tem que recomeçar, graças às facilidades concedidas por esta pequena máquina chamada Spectrum.

O rapto da princesa e a sua recuperação constituem o tema genérico de *Ghosts'n'Goblins*, uma aventura de acção adaptada das máquinas de *arcade* para o Spectrum, que a Elite em boa hora lançou no mercado. E dizemos em boa hora, porque, de facto, este jogo está extraordinariamente bem concebido, é aliciante e suficientemente difícil para manter em aberto o desafio, durante horas e horas, a menos que um *poke* salvador facilite a tarefa do herói.

Como dizíamos, o cavaleiro parte na missão de recuperar a sua «mais que tudo», armado de diversas «vidas», e o primeiro obstáculo que deve ultrapassar é um cemitério, onde os mortos, que fazem lembrar Frankenstein, se levantam das sepulturas, de braços estendidos, atravessando-se no caminho do herói, enquanto corujas vêm das alturas na sua direcção. O cavaleiro, que partira com a sua armadura, perde esta ao primeiro contacto com qualquer dos fantasmagóricos seres; ao segundo contacto, é o seu esqueleto que se desfaz em pó. Mas, como nem tudo é mau, ele parte também armado com o equipamento necessário para se desfazer dos monstros.

A passagem de cada nível tem um tempo limite e, depois de conseguir sair do cemitério, que é bastante comprido, há um demónio a derrotar, antes de poder tomar lugar numa jangada, para atravessar um lago. Do outro lado, há uma floresta, cuja entrada é guardada por um ogre. E aí de novo aparecem criaturas demoníacas e corujas. Finalmente, e depois de vencer outros monstros, é o acesso ao castelo e a entrada no antro do demónio, mas, antes de chegar à princesa, o cavaleiro tem ainda que atravessar uma povoação fantasma e chegar à caverna, onde um dragão está de guarda.

A concepção geral deste jogo faz lembrar um pouco *Green Beret*, com o cenário em *scroll* lateral, mas essa é praticamente a única semelhança. O uso da cor é discreto, para evitar misturas, mas sempre surgem algumas, exigindo maior atenção para descortinar o que ficou pelo chão, depois de um encontro do cavaleiro com um «monstro» armado. E isto é necessário, porque o cavaleiro apanha as armas dos inimigos que matou, podendo então usá-las (só que algumas não são nada práticas).

Os comandos — com *joystick* ou teclas definíveis — respondem muito bem e a animação é excelente, o que dá uma boa ajuda na luta contra os inimigos que se atravessam no caminho. Por exemplo, os *zombies* são fáceis de «matar», e um único golpe é suficiente, mas os demónios, ogres e outros «monstros» de categoria «superior» exigem bastantes «tiros», antes de deixarem de incomodar. E os que se deslocam no ar necessitam ainda de um bom *timing*, porque o cavaleiro deve saltar, disparar quando se encontra à sua altura e repetir este gesto tantas vezes quantas as necessárias, enquanto evita, por seu turno, ser atingido.

Os adeptos de escadas e plataformas têm aqui muito com que entreter-se e a única ressalva que fazemos é não aconselhar o jogo àqueles que desistem à primeira tentativa falhada. *Ghosts'n'Goblins* é para os mais persistentes e não exageramos se dissermos que é dos mais difíceis que temos visto ultimamente.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 10
CONSELHO: A não perder

PÔ-LOS NA RUA AINDA É POUCO

TÍTULO: The Young Ones
MÁQUINA: Spectrum

Uma editora de *software* pouco conhecida, a *Orpheus*, agarrou numa popular série de TV inglesa, *The Young Ones*, e tentou fazer uma aventura de acção, com personagens controladas independentemente pelo computador, cujas acções se interferem mutuamente, mas o resultado, diga-se desde já, não foi muito bem conseguido, apesar de alguns gráficos vistosos, que não deixam de ter problemas de mistura de atributos.

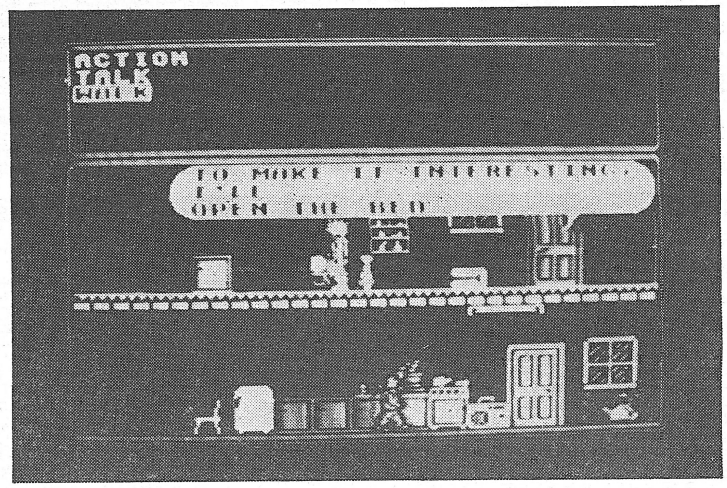
O problema não está, propriamente, em conduzir o jogo, o que se consegue rapidamente, mas em saber como conduzi-lo e o que há a fazer. De certa forma, retoma-se aqui o procedimento habitual das aventuras de acção, tipo *Wally*, por exemplo, em que é necessário ter na posse determinados objectos, e usá-los, para conseguir outros ou desencadear uma certa cadeia de acontecimentos, mas as coisas acabam por não resultar tão bem e tornam-se ainda mais confusas.

Comecemos, no entanto, por nos situar no jogo. Há quatro personagens, de características diferentes — *Mike, Vyvyan, Neil* e *Rick* —, e no princípio temos que escolher aquela que vamos controlar. As outras, por seu turno, irão movimentar-se à sua vontade, executando as suas acções próprias, as quais, na maioria dos casos, só servem para atrapalhar aquilo que temos que fazer. Acontece que o seu senhorio fartou-se de os aturar, desarrumados e anárquicos que são, e conseguiu levar a efeito uma acção de despejo. Assim, o objectivo do jogo é ajudá-los a arrumar os seus pertences, para que possam ir-se embora.

O «écran» é dividido em três partes horizontais e nas duas inferiores correspondentes a partes da casa, movem-se as personagens que não controlamos, enquanto a que escolhemos está parada, a menos que lhe demos o comando de «andar». Nesse caso, dirigir-se-á para a dependência que lhe indicarmos. Todos falam, enquanto andam de um lado para o outro, dizendo frases que, em muitos casos, servem de pistas para o que temos a fazer, mas que, também muitas vezes, parecem não ter qualquer nexo.

Primeiro que tudo, há que descobrir o que pertence a cada um dos rapazes, para sabermos aquilo que compete ao que controlamos, e uma primeira pista seria dada pela série televisiva. Infelizmente, como ela não passa entre nós (ou felizmente, porque parece ser medíocre), teremos que tentar inferir alguma coisa a partir das suas características e do que usam para levarem as suas coisas. Assim, por exemplo, *Vyvyan* é bastante violento e usará uma arca, *Mike* é aquilo a que se designa por *cool*, usa gravatas coloridas e mete tudo numa mala, ao passo que *Rick* tem uma mochila e *Neil* um carrinho de mão. Aparentemente, a personagem que se torna mais fácil de comandar é *Vyvyan*, mas é um erro julgar que tudo vai correr bem, porque os outros passam o tempo a roubar os seus pertences e o mesmo sucede a qualquer que seja o jovem que escolhemos. Em princípio, aquilo que pertence a cada um deveria ser o que está no seu quarto, mas, numa casa tão desarrumada, é natural que tudo se misture, além de haver zonas comuns, em que estão coisas de uns e outros. E o respeito pela propriedade também não é muito, porque *Mike*, por exemplo, precisando de dinheiro, não hesitará em partir o mealheiro de *Rick* com a marreta...

Na parte superior do «écran», aparecem os comandos a utilizar, *Action, Talk* e *Walk* (Acção, Falar, Caminhar) e, usando as teclas da segunda ou terceira filas, ilumina-se a opção que pretendemos, carregando-se, então, no 0 ou em qualquer tecla da última fila. Por exemplo, se escolhermos *Walk*, surgem depois os diversos sítios para onde poderemos ir, a partir daquele em que estamos (escolhe-se um e tecla-se na última fila); chegados ao local, selecciona-se *Action*, activa-se e temos uma lista do que existe nesse lugar; deslocando a referência, podemos apanhar ou largar, ou usar, o objecto escolhido, consoante o que puder ser executado na altura.



O jogo, como dissemos, não é fácil, exige muita atenção e um certo sentido de apreensão do *nonsense*, mas acaba por cansar, tanto mais que raramente é óbvio aquilo que temos de fazer. No conjunto, é de facto aborrecido, e pô-los na rua ainda é pior...

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 6
DIFICULDADE (1-10) : 9
CONSELHO: Evitar ou comprar com reservas

ORA, ABÓBORA PARA A BRUXA

TÍTULO: Cauldron II
MÁQUINA: Spectrum

Lembram-se de *Cauldron*, o excelente jogo da *Palace Software* que deu cabo do juízo a muito boa gente bem intencionada, desejosa de ajudar a pobre bruxa a recuperar a vassoura mágica que a Abóbora Malvada lhe roubara? Pois bem. a bruxa conseguiu-o, mas a um preço que é objecto desta continuação, intitulada *Cauldron II* e editada cerca de um ano depois.

Sucedeu que a bruxa, para recuperar a sua vassoura, destruiu todas as abóboras, excepto uma, que está agora em pé de guerra para vingar a sua espécie. Só que desejá-lo é mais fácil do que consegui-lo, como rapidamente aprendemos à nossa própria custa, já que nos compete guiar a abóbora na sua aventura. Aquela parece pouco preocupada com o que sucede, já que mostra um rasgado sorriso e salta alegremente de um lado para outro, mas talvez isso se deva ao facto de sermos nós que temos o trabalho.

A história desenrola-se no castelo da bruxa, bem guardado por uma série de «inimigos», designadamente esqueletos, (homem de Neandertal), e aranhas, além de mãos que têm o poder de inverter os comandos, quando tocam na abóbora, durante algum tempo. Claro que, tal como sucede em todas as aventuras de acção, a saltitante abóbora tem que recolher alguns objectos que lhe farão falta para levar a missão a bom termo — que, aliás, vão sendo amostrados na parte superior do «écran» —, tais como a taça, para recuperar o bom sentido de direcção, o escudo, para se defender do esqueleto que guarda o caldeirão, a coroa, para entrar no quarto da bruxa, o machado, para abrir portas fechadas, o livro de magia, que para alguma coisa serve, e a tesoura, sem a qual não se consegue cortar a madeixa de cabelo da bruxa, madeixa essa que deverá ser lançada no caldeirão.

Claro que isto não é tudo, há diversos problemas para resolver e a deslocação dentro do castelo não é nada fácil. Para complicar as coisas, a abóbora move-se aos saltos, conforme já atrás referimos, e há que controlar cuidadosamente a sua altura e extensão, o que faz por meio do comando de «disparar/saltar».

Os gráficos, deve-se dizer, são bastante imaginosos e muito bem animados, além da sua perfeita execução, com as misturas de atributos praticamente reduzidas a zero. Muito bem colorido, o programa tem ainda um som razoável (para Spectrum), com destaque para as gargalhadas da bruxa, de cada vez que a abóbora perde uma vida.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 9
DIFICULDADE (1-10) : 8
CONSELHO: A não perder

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

AS cartas acumulam-se e torna-se de novo difícil dar resposta atempada a todos ou publicar todos os seus pedidos, pelo que, uma vez mais, vamos começar pelos mais atrasados.

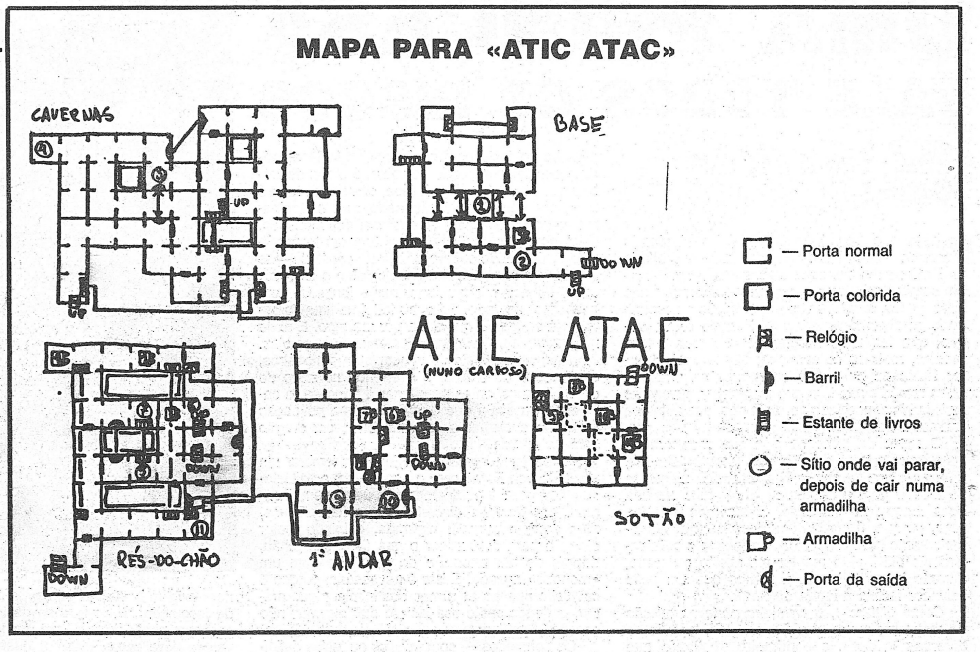
O problema de meter os *pokes* continua, e alguns leitores escrevem ainda com dúvidas a este respeito: é o caso de *Joaquim José Barreiras*, de Setúbal (que quer também umas *dicas* para *Back to School*), e de *Maria Vitória A. Diogo Nunes*, do Porto, esta última ainda com mais dúvidas.

Já várias vezes aqui referimos a forma de introduzir os *pokes*, e repetimos, sobretudo em benefício destes dois leitores, quanto à forma mais simples, isto é, para jogos não protegidos: fazer MERGE »» (em vez de LOAD »», pôr o jogo a carregar e, quando aparecer o OK, parar o gravador; dar o comando LIST; se não houver protecção e a listagem aparecer, editar a última linha, por exemplo, e introduzir o POKE antes do RANDOMIZE USR ou PRINT USR; fazer ENTER; repor o gravador em funcionamento. No caso de haver protecções, isto já implica tentar «abrir» o programa, noutros casos, poderão, se os tiverem, teclar programas como os que aqui temos publicado, e que substituem a entrada do jogo. Nesse caso, teclam o programa (fazem um SAVE para o guardar para outras vezes) e depois RUN; seguidamente introduzem o programa do jogo a seguir ao *header*... esperam que a vossa versão seja a adequada ao *poke* ou ao programa!

Como viram, mais uma leitora nos escreveu, mas não foi a única, e é óptimo que este espaço esteja a alargar-se aos utilizadores «escondidos». A *Cláudia Maria*, de 13 anos, de Linda-a-Velha, queria saber qual o gravador mais adequado ao seu TC 2068, além de ter problema com os *joysticks*. Bem, quanto ao gravador, a Timex fez sair um, recentemente, que não é mau, e tens ainda, dentro do limite a que te referes, os Sanyo e os Sharp, por exemplo, que são melhores, na nossa opinião. Em qualquer dos casos, convém comprar um gravador que tenha orifício de acesso ao parafuso regulador do ângulo da cabeça (o Computone também tem, mas é preciso arrancar a placazinha que o cobre); assim, se um jogo não entra, poderás sempre tentar modificar o azimute da cabeça, com uma chave de fendas apropriada, ouvindo o som e parando quando te parecer mais claro. Quanto aos *joysticks* podes utilizá-los, ou não, conforme queiras (é no programa que fazes a opção), e jogos para dois *joysticks* utilizados simultaneamente não são muitos os que existem. No que se refere a impressoras, tens de tudo, desde as «baratinhas» até às de dezenas de contos, mas o necessário é utilizares o material com o qual não haja problemas de compatibilização com o teu computador. Consulta a Timex ou um vendedor-representante e categorizado.

Luís Pedro Branco, de Lisboa, pede alguns *pokes* que já publicámos, designadamente para *Fighting Warrior* e *Bounty Bob Strikes Back*, além de um código para *Batman*, e gostaria ainda de ver publicado um mapa de *Redhawk*. Alguém se candidata, já que se trata de jogo recente?

Luís Miguel Costa Catarino queria *pokes* que já publicámos também e, além disso, anda um bocado aflito com *Tir Na Nog*, *Critical Mass*, *Hyper Sports* e *Super Test I* (mergulho na piscina). Pedem-se *dicas* para o ajudar.



Eduardo Luís Oliveira, de Lisboa, avançou já um bocado nos *Gremlins*, mas não sabe o que fazer quando chega à garagem. Também neste caso se pedem *dicas* para a aventura, da qual, a propósito, o Eduardo envia um mapa bastante incompleto.

Paulo Manuel João Afonso, de Camarate, enviou-nos uma longa e interessante carta, com muitas considerações de interesse sobre a utilização dos computadores e sugerindo, a propósito de algumas dúvidas que aqui têm sido apresentadas, que as pessoas fariam bem em ler atentamente o manual do Spectrum. Com isto, quem não está de acordo? Por outro lado, e além de umas *dicas*, que adiante publicaremos, gostava ele próprio de ter uma ajuda para *V*, *The Hobbit* e *Psytron*. Vejam se o ajudam, e nós, em contrapartida, publicaremos brevemente, em *Reprise*, instruções completas do último destes jogos.

Instruções e mapas de *Marsport* sairão também em breve, na nova secção *Reprise*, satisfazendo o pedido de *Carlos João Nunes da Costa*, de Lisboa, que nos dá a notícia de andar, há semanas, a trabalhar num programa de aventura de texto, em que «mete» mais de 170 salas. Optimo, Carlos, esperamos que a leves a bom termo! O problema é quereres editá-la, sobretudo em inglês! Assim sendo, de facto, o melhor é contactares uma editora inglesa, já que as possibilidades, entre nós, são mais do que reduzidas.

E, já que falamos de aventuras, *Nuno Manuel Taful Cardoso*, de Terrugem, gostaria de algumas *dicas* para *Hulk* e *Spiderman*. *Dicas* várias pretendem ainda *Luís Sarmento*, da Amoreira, Estoril (para *Batman*, *V*, *Bomb Jack* e *Pentagram*) e *Jorge Ferreira*, da Ericeira, que gostaria de saber coisas sobre *Back to School* (onde encontrar a pistola de água e a garrafinha de mau cheiro) e sobre *World Cup* (já experimentaste as teclas todas?).

Por outro lado, *Tomé Ramos Pessegueiro*, morador na Estrada dos Marinheiros, 79-1.º D.to 2400 LEIRIA, gostaria de ter informações sobre o funcionamento do *Omni Copy 2* e pedia, como troca (tem 11 copiadores!) o *Lerm TC 7*. Escrevam-lhe e contactem, para saberem como é. Quanto à lista de programas de estudo e utilitários, é um bocado difícil fornecê-la. Sugerimos que contactes a Timex, a Triudus e outras casas de venda de *software*.

Trocas querem também *Luís Filipe Silva*, da Rua do

Linha a linha...

AS cartas que têm chegado ultimamente para *Linha a Linha* deixam supor, se o ritmo continuar, que passará a ter periodicidade de mais regular, o que é desejável a todos os títulos. Este facto demonstra que o interesse pelos micro-computadores não se centra apenas nos jogos, mas ainda nas suas outras aplicações, desde as mais simples às de relativa complexidade.

Como têm podido ver, nem todos os programas que nos enviam são do género «mais complicados», muitos são até bastante simples e alguns contêm mesmo erros de programação, como é o caso do que nos mandou *Luís Miguel Costa Catarino*, de 18 anos, de Vila Nova de Ourém:

```
1Ø LET A = INT (RND* 3421) + 28
2Ø INPUT «Diz-me qual o número que tenho na memória»; ,B
3Ø IF B ‹ A THEN PRINT «É grande»
4Ø IF B › A THEN PRINT «É pequeno»
5Ø B = A THEN PRINT FLASH 1; «Acertou»
6Ø GOTO 2Ø
```

Ora bem, como podem ver, este programa tem um «pequeno» problema, e publicamo-lo com esta ideia: alguns de vocês podiam mandar sugestões ao Luís Miguel sobre a melhor forma de melhorá-lo.

Acontece, por outro lado, que, na generalidade dos casos, não temos tempo para testar os programas, o que não sucedeu com este. Por isso vos pedimos o maior rigor no material que enviarem, para que as coisas funcionem como deve ser.

Correcção necessária

Outras vezes são as coisas que não funcionam bem pelo nosso lado. Assim, por exemplo, o *Pedro Casaca*, de Lisboa, enviou uma série de rectificações a «gralhas» que apareceram no programa que enviou e foi publicado no passado dia 18 de Julho. As linhas «faltosas» são as seguintes, e estas seguem já com as emendas, pelo que é só substituírem-nas pelas outras:

```
2Ø FOR I = 1Ø3 TO 153 STEP STI
3Ø FOR J = 63  TO 113 STEP STJ
6Ø PLOT 256 – I, 176 – J : DRAW – 60, – 60
11Ø PLOT 256 – (J + 40), 176 – (I –40) : DRAW – 60, – 60
81Ø IF INKEY $ = «G» THEN SAVE «© PC.DESEN.» LINE 5
```

deve ainda ser acrescentada a linha

```
84Ø GOTO 1
```

Por outro lado, o Pedro aproveita e envia mais um programa:

```
5 CLS
1Ø BORDER Ø : PAPER 7 : INK Ø
2Ø GOSUB 3Ø : FOR A = Ø TO 255 ; PLOT A, Ø : DRAW Ø,
   175 : GOSUB 8Ø : NEXT A
3Ø GOSUB 8Ø : INK RND* 7 : FOR A = Ø TO 63 STEP
   7 : PLOT A, Ø : DRAW Ø, 175 : GOSUB 8Ø : NEXT A
4Ø GOSUB 8Ø : INK RND* 7 : FOR A = 64 TO 127 STEP
   7 : PLOT A, Ø : DRAW Ø, 175 : GOSUB 8Ø : NEXT A
5Ø GOSUB 8Ø : INK RND* 7 : FOR A = 128 TO 191 STEP
   7 : PLOT A, Ø : DRAW Ø, 175 : GOSUB 8Ø : NEXT A
6Ø GOSUB 8Ø : INK RND* 7 : FOR A = 192 TO 255 STEP
   7 : PLOT A, Ø : DRAW Ø, 175 : GOSUB 8Ø : NEXT A
7Ø GOTO 2Ø
8Ø IF INKEY $ = «L» THEN CLS : LIST
9Ø IF INKEY $ = «G» THEN SAVE «©PC. DESEN 1» LINE
   1 : GOTO 5
1ØØ IF INKEY $ = «N» THEN PRINT USR Ø
11Ø IF INKEY $ = «V» THEN LET A $ = «V», VERIFY» »
12Ø IF A $ = «V» THEN CLS : PRINT AT 11, 11; «BEM GRA-
   VADO» GOTO 1Ø
13Ø RETURN
```

Programa de cálculo

Programa bastante interessante mandou o *Jorge Nuno Pereira*, de 22 anos, de Lisboa, destinado à resolução de sistemas de equações e cálculos de determinantes pelo método de Gauss e, com as suas «saudações digitais», aqui segue:

Esperemos que os programas, designadamente o último, vos sejam úteis, continuem a mandar material e até à próxima.

```
  10 REM ENTRADA DE DADOS
  20 INPUT "ORDEM=";N
  30 DIM A(N,N+1)
  40 FOR I=1 TO N
  50 FOR J=1 TO N
  60 INPUT "A(";(I);",";(J);")="
A(I,J)
  70 NEXT J
  80 INPUT "B(";(I);")=";A(I,N+1
  90 NEXT I
 100 REM CONDENSA
 105 LET S=1
 110 FOR K=1 TO N
 120 LET P=Ø
 130 FOR I=K TO N
 140 IF P<ABS A(I,K) THEN LET M=
I: LET P=ABS A(I,K)
 150 NEXT I
 160 IF P=Ø THEN PRINT "DET=Ø":
STOP
 165 IF K<>M THEN LET S=-S
 170 FOR J=1 TO N+1
 180 LET X=A(K,J)
 190 LET A(K,J)=A(M,J)
 200 LET A(M,J)=X
 210 NEXT J
 220 FOR I=K+1 TO N
 230 LET X=-A(I,K)/A(K,K)
 240 FOR J=K TO N+1
 250 LET A(I,J)=X*A(K,J)+A(I,J)
 260 NEXT J
 270 NEXT I
 280 NEXT K
 282 REM CALCULA DETERMINANTE
 283 LET D=1
 284 FOR K=1 TO N
 285 LET D=D*A(K,K)
 286 NEXT K
 288 LET D=S*D
 290 REM SUBSTITUICAO INVERSA
 300 FOR I=N TO 1 STEP -1
 310 LET S=Ø
 320 FOR J=I+1 TO N
 330 LET S=S+A(I,J)*A(J,N+1)
 340 NEXT J
 350 LET A(I,N+1)=(A(I,N+1)-S)/A
(I,I)
 360 NEXT I
 370 REM SAIDA DE RESULTADOS
 375 PRINT "DET=";D
 380 FOR I=1 TO N
 390 PRINT "X(";I;")=";A(I,N+1)
 400 NEXT I
 410 REM FIM DO PROGRAMA
```

E' a Carl Friedrich Gauss [1777..1855] que se deve o algoritmo deste programa, capaz de resolver sistemas de equações lineares e cálcular determinantes.

Para possibilitar a sua utilização em computadores que não trabalhem em Spectrum-Basic, (mas onde os ciclos FOR..NEXT funcionem correctamente, ex: FOR I=2 TO 1 corresponda a um ciclo executado zero vezes) como sejam os de bolso, as linhas 60 e 80 devem ser substituídas respectivamente por:

```
60 PRINT "A(";I;",";J;")=";:INPUT A(I,J)
80 PRINT "B(";I;")=";:INPUT A(I,N+1)
```

As linhas acabadas em 5 e as linhas [282..288] dizem respeito ao determinante, pelo que, caso este não seja pretendido, podem ser suprimidas.

Quando acabar de introduzir o seu programa, poderá testá-lo comparando-o com o seguinte exemplo resolvido:

Seja o sistema de ORDEM=2: DET=6

```
2X+4y=6   => A(1,1)=2  A(1,2)=4  B(1)=6  =>  X(1)=17  => X=17
3X+3y=-12     A(2,1)=3  A(2,2)=3  B(2)=-12    X(2)=-7  => y=-7
```

Olival, 224-2.º Esq. 1200 LISBOA, e *Jorge Manuel Fonseca*, da Rua Luís Pastor de Macedo, Lote 33-3.º 1700 LISBOA.

José Casanova, de Gaia, por seu turno, manda uma carta com observações bastante pertinentes sobre «gralhas», inoperância de alguns *pokes* que temos publicado, etc. É certo que, algumas vezes, se trata mesmo de «gralhas», mas admitimos que, outras vezes, isso se deva a erros. E, como deves calcular, é um bocado difícil (ou mesmo impossível) controlar tudo o que nos mandam, sobretudo com o jogo em questão e o computador. Mas ao reparo será dada a devida atenção e, sempre que pudermos, tentaremos verificar os dados.

Espaço de *dicas*

E passemos agora a algumas *dicas* que nos mandaram, que começa a escassear o espaço.

Movie

Sobre *Movie* recebemos *dicas* de Paulo Afonso e de Carlos João Costa, já atrás referidos.

O primeiro diz que, para afastar a armadura da porta do corredor se deve acertar-lhe com um objecto, fazendo-a mover ao longo do corredor; quando ela chegar ao fundo, sair rapidamente pela porta por onde se entrou e, tendo cuidado com o bandido, reentrar logo. Quanto às bombas, que não sabes como utilizar, é uma questão de não ficar ao pé delas...

O Carlos, muito radical, aconselha: se encontrarem Vanya, matem-na; se encontrarem Tanya, façam tudo que ela disser; perto do início do jogo, há uma sala com um papagaio e um cavaleiro a guardar a porta; digam «open» e ele sai do caminho; numa das «travessas» há um cavaleiro a tapar uma porta, que dá para umas 70 salas. Para passar, deixem cair uma garrafa entre ele e vocês e comecem a andar para a frente, empurrando a garrafa; quando estiverem perto da porta, agarrem a garrafa e passem; já devem ter passado por uma «Password Puzzle», que é usada numa sala onde há um cavaleiro e duas bolas rolantes; digam «puzzle» e ele sai do caminho; ao encontrarem um «religioso», digam sempre, «God bless you», e isto tira alguma informação ao «religioso».

O Paulo mandou ainda uma *dica* sobre *Pyjamarama*, dizendo que, na sala da bateria, há que carregar a pistola por baixo do peso, antes que este caia, e que é desnecessário trocar o *laser* pela bola, podendo-se fazer logo a troca pelo balde.

De *BC* ao *Hobbit*

Luís Catarino, de Ourém, além dos pedidos que fez enviou duas *dicas*, uma para *BC's Quest for Tires* e outra para *Full Throttle*. Quanto ao primeiro, indica que basta carregar em ENTER para dar maior velocidade e passar o buraco a seguir à descida. Em *Full Throttle*, para obter uma boa classificação, é conveniente acelerar pelo lado de fora das curvas.

Luís Pedro Branco, de Lisboa, fala da utilidade de apanhar as bombas com rastilho, para ganhar pontos, e refere uma boa «batota» em *Super League*, fazendo aparecer a listagem, com BREAK, e teclando GOTO 9ØØØ; se o resultado de um jogo for desfavorável, tudo pode ser remediado com GOTO 7654.

Finalmente, *Nuno Cardoso* mandou estas *dicas* para *The Hobbit*: para sair da masmorra dos *goblins*, têm que estar acompanhados de *Gandalf* ou *Thorin* para os ajudar, pedindo-lhes «Open window», depois, «Carry me» e, por fim, «Go through window».

Zonas de *pokes*

E, finalmente, os *pokes*, começando com os de Nuno Cardoso, que mandou ainda um mapa de *Atac Ayac*.

```
— AVALON: POKE 23782, 2: POKE 23876, 2Ø1: POKE
  23878, 2Ø4: POKE 23879, 227: GOTO Ø
— BOOTY
  1Ø BORDER Ø
  2Ø CLEAR 2687Ø
  3Ø LOAD »» SCREEN $
  4Ø BORDER Ø: PAPER Ø: INK Ø
  5Ø PRINT AT 1Ø, Ø: LOAD »» CODE 2688Ø
  6Ø RANDOMIZE USR 2688Ø
  7Ø POKE 58294, Ø
  8Ø RANDOMIZE USR 525ØØ
```

De *Miguel Carvalheda*, de Setúbal, faltava publicar:

```
— FLINTSTONES (YABBA DABBA DOO)
  1Ø REM FLINTSTONES
  2Ø FOR n = 65ØØØ TO 65ØØ7: READ a: POKE n,
     a: NEXT n
3Ø DATA 175, 5Ø, 92, 17Ø, 124, 246, 1, 2Ø1
4Ø LOAD »» CODE
5Ø POKE 649Ø9, 195: POKE 6491Ø, 232: POKE 64911,
   253
6Ø RANDOMIZE 64767.
```

Também *Luís Filipe Semião* mandou este programa dos *Flintstones*.

```
— WAY OF THE TIGER
  1Ø REM WAY OF THE TIGER
  2Ø CLEAR 39999: LET t = Ø: FOR n =6ØØØØ TO
     6ØØ86: READ a
3Ø POKE n, a: LET t = t + a: NEXT n
4Ø IF t >< 9211 THEN PRINT » CHEKSUM ERROR
   »: STOP
5Ø LOAD »» CODE: POKE 57413, 2Ø1: RANDOMIZE
   USR 6ØØØØ
6Ø DATA 243, 49, 48, 117, 2Ø5, 4, 224, 33, 122, 187, 62,
   195, 119, 35, 62, 57, 119, 35, 62, 188, 119, 33
7Ø DATA 149, 234, 17, 57, 188, 1, 7, Ø, 237, 176, 33, 156,
   234, 17, 224, 87, 1, 27, Ø, 237, 176, 33
8Ø DATA 224, 87, 34, 181, 95, 175, 195, 7Ø, 224, 62, 2Ø1,
   5Ø, Ø, Ø, 225, 2Ø1, 254, 1, 32, 5, 33, 22Ø
9Ø DATA 177, 24, 12, 254, 2, 32, 5, 33, 119, 176, 24, 3, 33,
   235, 178, 34, 6Ø, 188, 195, 62, 187
```

A seguir, mais alguns dos muitos *pokes* mandados por *Mário Lopes*, de Santa Iria da Azóia:

```
— CAVERN FIGHTER: POKE 31683, Ø: POKE
31689, Ø
— BLACK HAWK: POKE 34695, 183
— ZIP ZAP: POKE 54Ø65, Ø
— ATIC ATAC: POKE 36519, Ø: POKE 23756,
  1: POKE 35353, Ø
— JASON'S GEM: carregar nas teclas WAS, ouve-se
  um beep e tem-se muitas vidas
— CHILLER: POKE 34Ø25, Ø
— PSYTRON: POKE 28625, Ø: POKE 28626, Ø
— WILD WEST HERO: POKE 23821, n(n.º vidas)
```

Tomé Pessegueiro mandou:

```
— PSSST: POKE 24984, Ø
— Ah! DIDDUMS: POKE 24786, Ø
     (e ainda outras que também publicamos hoje,
     mas de outros leitores).
```

O *Luís Filipe Silva* enviou o seguinte material:

```
— JET SET WILLY II — 1 — FAZER MERGE »jswII» E
  PARAR O GRAVADOR; 2 — EDITAR A LINHA 2Ø; 3
  — INSERIR O POKE 28438, 141; 4 — FAZER RUN,
  LIGAR O GRAVADOR E... BOA SORTE
— ALIEN 8 — POKE 42587, 1ØØ (63 vidas)
— ARCADIA — POKE 25776, Ø ou 25777, Ø
— BORZAK — POKE 56122, Ø e 56123, Ø
— BRIAN BLOODAXE — POKE 26582, Ø
— CRITICAL MASS — POKE 56789, 52
— COOCKIE — POKE 26177, Ø (O GATO NÃO ATIRA
  LIXO)
— DIGGER DAN — POKE 25559, Ø
— FAIRLIGHT — POKE 61928, Ø
— HUNCHBACK — POKE 26888, Ø
— HOBBIT — POKE 27548, 241
— JUNGLE FEVER — POKE 2931Ø, Ø
— KOSMIC KANGA — POKE 23994, 255
— LAZY JONES — POKE 56693, Ø
— PUSH OFF — POKE 26862, 167
— PUD PUD — POKE 49287, Ø
— PANIC — POKE 3ØØØØ, 255
— ROAD RACE — POKE 2715Ø, Ø
— SABRE WULF — POKE 44929, Ø ou 45599, 99
— TUTANKHAMON — POKE 27783, Ø ou 3497Ø,
  63 + 48 (n.º do quarto)
— TIRNANOG — POKE 342Ø2, 2ØØ
```

E mais um da «dupla» Timóteo Meneses e Luís Esteves.

```
— GILLIGAN'S GOLD
  1Ø CLEAR 39999
  2Ø PRINT AT 1,5; «start Gilligan's Tape»; AT 15, Ø
  3Ø FOR F = 65423 TO 65457: READ A: POKE F,
     A: NEXT F
4Ø DATA Ø62, 175, Ø5Ø, 142, 2Ø6, 195
5Ø DATA 131, 2Ø8, 221, Ø33, 2Ø3, Ø92
6Ø DATA Ø17, Ø59, ØØ3, 175, 214, ØØ1
7Ø DATA ØØ8, 243, 2Ø5, 1Ø8, ØØ5, Ø48
8Ø DATA 239, Ø33, 21Ø, Ø95, 229, Ø62
9Ø TA 167, Ø5Ø, 236, Ø96, 2Ø1
10Ø LET A = PEEK 23633 + PEEK 23634* 256
11Ø POKE A + 5, 151: POKE A + 6, 255
12Ø Merge »»: Merge »»
13Ø POKE 24581, Ø: RANDOMIZE USR 2435Ø
```

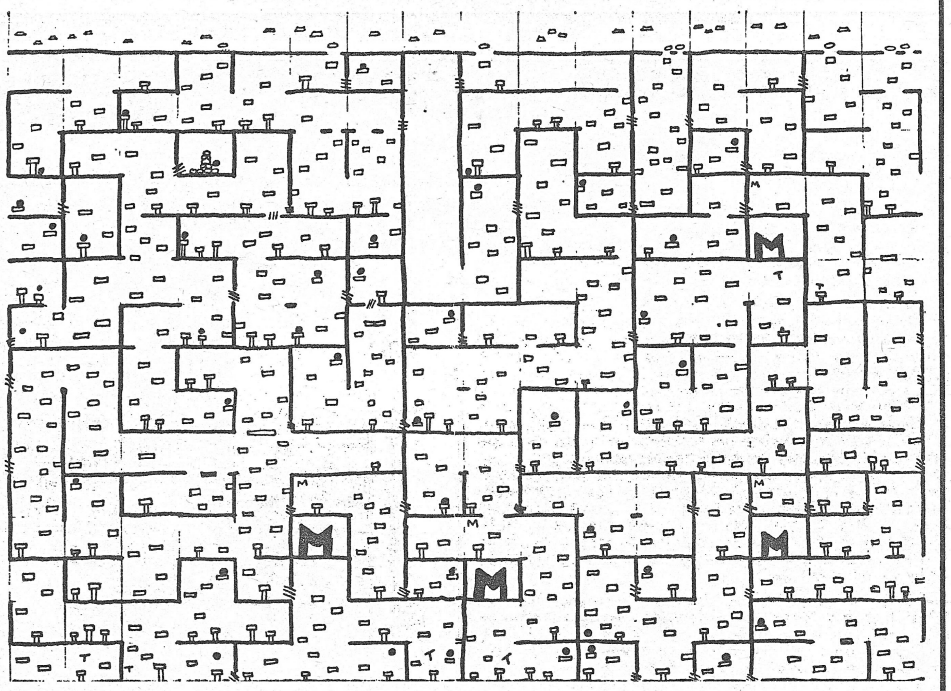
Como curiosidade, um *poke* do *Luís Filipe Semião* para o 128K:

```
— DALEY THOMPSON'S SUPERTEST (com MERGE
»»)
  11 POKE 27Ø61, 4Ø
  12 FOR N = 27Ø98 TO 271Ø5: READ A: POKE N,
     A: NEXT N
  13 DATA 62, 58, 5Ø, 179, 149, 195, 16, 142
```

E, para finalizar, uma referência ao *João Carlos*, do Estoril, que há tempos enviara um mapa de *Nodes of Yesod*, que não publicámos, porque não vinha em condições. Ele «reincidiu» e publicamo-lo hoje.

Na próxima semana, dedicaremos mais espaço aos *pokes*. Entretanto, mandem mais.

MAPA PARA «NODES OF YESOD»



● — Possíveis localizações de alchiems

/// — Armadilha

M — Sala onde se econtra Manolito

M — Caverna de entrada para o Manolito. É preciso lá ir para ver qual a forma do alchiem que aí se encontra, para depois apanhar oito iguais

— Locais onde dá para furar a parede

T — Teleporting

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

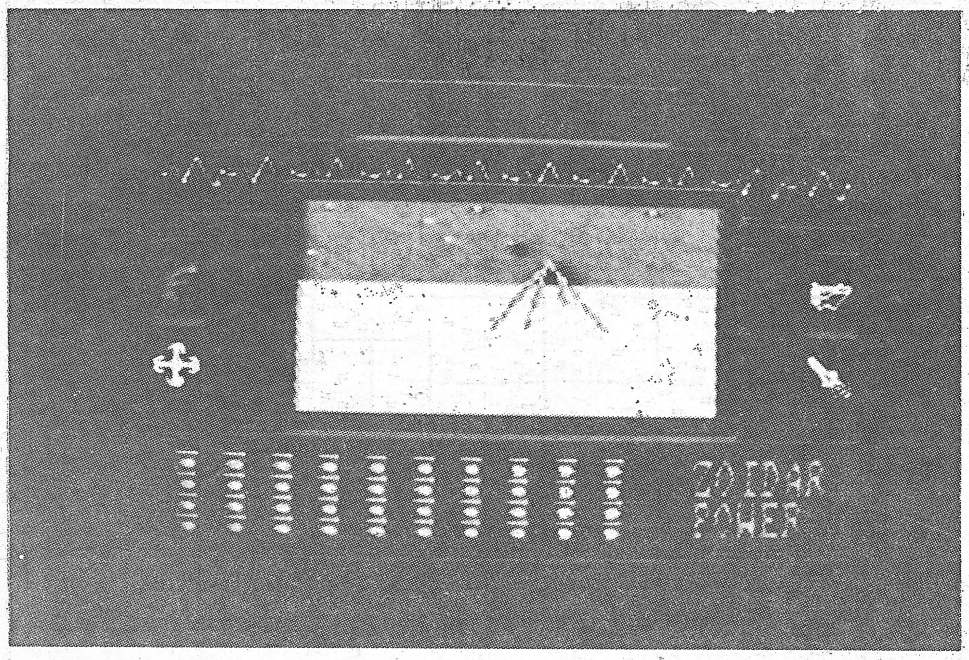
Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º • **World Cup Carnival**
2.º • **Pentagram**
3.º • **Batman**
4.º • **Spindizzi**
5.º • **Redhwak**
6.º • **Kirel**
7.º • **Alien Highway**
8.º • **Ninja Master**
9.º • **Rebel Planet**
10.º • **Who Dares Yins II**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



«Reprise»

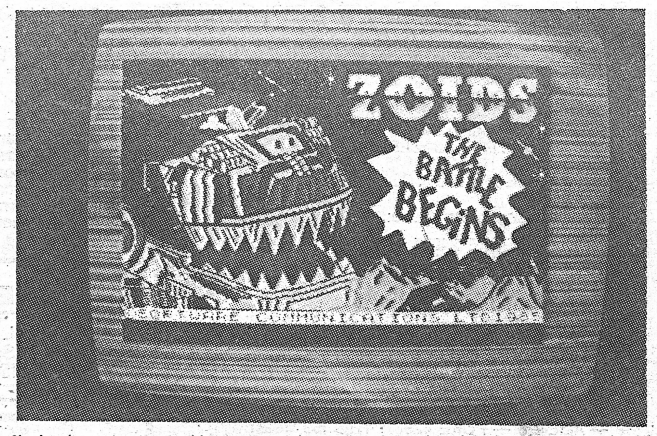
A GRANDE GUERRA DOS ZOIDS

NA semana passada, vimos as forças em presença em *Zoids* e o cenário do jogo. Esta semana vamos ver como funcionam e para que servem, bem como o significado de outras indicações que aparecem no *écran*.

Quando começa o jogo, como já referimos, na janela da parte superior aparece e mantém-se a palavra *Spiderzoid*, ou seja, o *Zoid Azul*, com o qual mantemos a ligação mental — e esta última é representada pelas linhas quebradas, semelhantes às de um electroencefalograma, que surgem na janela imediatamente abaixo. Essas linhas representam o nível de comunicação com o *Zoid* e, se observarem bem, verão que o seu ritmo e comprimento de onda é diferente conforme as situações.

Passemos aos ícones de comando. Estão em dois grupos de quatro, ao lado da janela principal do *écran*. Comecemos pelo lado esquerdo: à esquerda, em cima, o ícone que parece um lagarto activa um sistema de identificação dos *Zoids Vermelhos*, o que nos permite saber que tipo de inimigo temos pela frente, quando eles aparecem; também na extrema-esquerda, em baixo, está o ícone de movimento aliás, facilmente identificável, e que se usa fazendo mover o cursor, no mapa da janela principal, para o local para onde queremos ir (nessa altura, prime-se «disparar» e o nosso *Zoid* vai automaticamente para lá); ainda à esquerda, em cima, junto à janela, um ícone que mostra uma antena parabólica activa um *scanner*, útil para localizar objectos à superfície e enterrados, sobretudo os bocados de *zoidzilla* e terminais de *energia zoidar* (estes últimos fornecem energia e munições e convém procurá-los, quando se destroi uma cidade-cúpula); por baixo deste, está o ícone que fornece informações sobre instalações inimigas.

À direita, e junto à janela central, em cima, está o ícone de *status*, que fornece informações sobre danos, progressos, etc., e, por baixo, o que parece uma antena activa o rádio de bordo, que dá ligação à nossa base (usando-o, podemos, por exemplo, pedir que lancem um míssil contra um objectivo *Zoid Vermelho*, o que leva cerca de meio minuto, ou, mais importante, comunicar que encontramos uma parte de *zoidzilla*, para que mandem uma nave recuperá-la); na extrema-direita, em cima, o ícone que activa os canhões de bordo, os quais, de resto, são automaticamente armados quando o inimigo dispara contra o nosso *Zoid* (quando é activado, surge nova janela, com gráficos em 3D, e se o inimigo está a atacar-nos aparecem os seus mísseis, que devemos destruir); finalmente, em baixo, à direita, está o ícone que activa os nossos mísseis de bordo para atacar objectivos inimigos próximos.



Os mísseis lançados por esta última forma estão equipados com uma câmara e vão-nos «mostrando» o rumo que seguem, numa outra janela, após termos seleccionado o alvo, por meio de um cursor, e disparado. Durante o voo do míssil podemos controlá-lo, usando as teclas esq./dir., evitando os obstáculos que existem no caminho, até ao alvo, que é indicado por um quadrado vermelho, no horizonte. Quando o míssil atinge o alvo, uma outra janela se abre, mostrando o efeito da explosão, com a forma do típico «cogumelo nuclear».

Finalmente, em baixo, temos a janela de informações, que mostra o nosso nível de *energia zoidar* ou as munições que nos restam, além de aparecerem aí outras indicações.

Dicas úteis

A janela principal mostra as instalações dos *zoids vermelhos*, vistas de cima, deslocando-nos nós nos vales entre os seus complexos (é importante ter à mão o mapa que publicámos na semana passada para orientação). É precisamente num vale que começamos, e utilizando o ícone de movimento e o cursor o nosso *zoid* irá deslocar-se para onde quisermos, mas há que ter cuidado com os inimigos que andam por aí.

Os *zoids vermelhos* têm detectores que os avisam automaticamente da nossa presença, o que desencadeia logo um ataque, pelo que temos de estar atentos à sua presença, usando o ícone de identificação. Todavia, os *zoids* designados *Serpentes*, que andam por todo o lado, não podem ser detectados antecipadamente. Por outro lado, se destruirem um *Slitherzoid*, que transporta geralmente matéria-prima para a *energia zoidar*, procurem esse material com o *scanner* e recolham-no.

O principal defeito de *Zoids* é o pequeno tamanho da janela principal, a que mostra o mapa do terreno, e o colorido que lhe foi dado. No entanto, e ao fim de algum tempo, é fácil movimentarmo-nos nesse «ambiente». Para atacar um dos complexos, uma boa política é destruir, primeiro, a central de energia, por meio de um míssil disparado da nossa base. A falta de energia deixa inoperativas as cúpulas que protegem as cidades, as minas e o rádio (*radio beacon*), que poderemos agora atacar com os nossos próprios mísseis, dando também prioridades às minas, mas, cuidado, nem sempre é conveniente destruir o *beacon*. Depois de se destruir um alvo, incluindo um *Zoid*, usar o *scanner* para analisar os destroços, porque pode haver coisas úteis, tais como elementos de *energia zoidar*. Se encontrarmos algum bocado de *zoidzilla*, há que sair dali o mais depressa possível, para diminuir os riscos de perseguição. Estes bocados, recorde-se, estão enterrados sob as cidades.

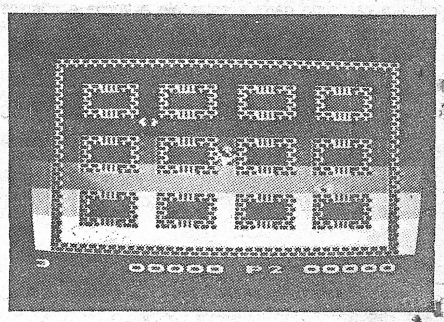
Esperamos que as indicações que aqui demos sejam úteis aos que estão «encravados» com este jogo da Martech, que exige não só uma boa estratégia como dedo ágil no teclado e um bom espírito de decisão.

«KUNG FU MASTER» (Spectrum)

Directamente das máquidas de *arcade*, numa conversão bem pouco sucedida, veio mais um jogo de artes marciais, explorando o *kung fu*, ou, mais propriamente, a boa «cena de pancadaria», e, apesar da chancela da US Gold, pouco tem de especial. Tecnicamente, evidencia até bastantes defeitos, designadamente uma indesculpável mistura de atributos.

Como todos os jogos do género, também este tem uma história de suporte, que serve para justificar o percurso do atlético adepto de *kung fu*: trata-se de abrir caminho no templo para onde foi levada a apaixonada da personagem, até a salvar, e nos primeiros segundos até parece fácil, apesar do número de guardas que vem ao encontro do herói: uns murros bem aviados resolvem o problema. Até que as coisas vão complicando-se e a agilidade no teclado do Spectrum torna-se cada vez mais necessária.

«Kung Fu Master» nada traz de novo aos programas de artes marciais; de facto temos visto muito melhor, mas, quem gostar, decerto quererá tê-lo na sua colecção de simuladores. Até se cansar e voltar aos *velhos* como «Exploding Fist» ou «International Karate»...



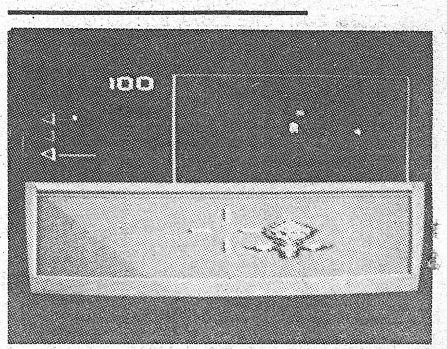
«OH, FRANKIE» (Atari)

Começa como um jogo muito simples, com um «écran» dividido em diversos quadrados, representando salas com duas portas, que o personagem deve atravessar, evitando ser atingido por dois «bicharocos» que andam de um lado para o outro. Completa-se num instante, e só por descuido somos apanhados.

Na fase seguinte, o cenário é o mesmo, mas, agora, surgem mais dois «monstros», estes com trajectórias irregulares, que é também forçoso evitar. E, aqui, já as coisas são menos simples, tornando-se ainda mais complicadas nos «écrans» seguintes, à medida que aumenta o número e a rapidez dos «inimigos».

«Oh, Frankie» nada traz de novo a jogos de computador, existem talvez centenas com a mesma ideia-base, mas é um entretenimento agradável, sobretudo para os mais novos, a exigir bons reflexos e golpes de vista, além de uma boa táctica para passar os sucessivos «écrans». Os gráficos são grandes e coloridos e, não sendo de forma alguma excepcional, trata-se de um programa «honesto» que pode adquirir, embora convenha ver primeiro.

(Jogo cedido pela Triudus.)



STARTREK (Atari)

Os filmes e a série *Startrek* são bem conhecidos e, aproveitando isso, elaborou-se este jogo sem grande interesse, em que a nave é encarregada de tornar seguros diversos sectores espaciais, através de simulações, antes de passar a questões mais sérias.

Na primeira fase, por exemplo, controlamos a nave numa das janelas em que o «écran» está dividido, apontando-a para blocos que representam os inimigos, enquanto estas últimas naves surgem na janela inferior, em tamanho muito superior, cruzando-se com uma mira. Quando as destruímos todas, o que é fácil, passa-se para o sector seguinte.

Os gráficos são muitos desiguais entre uma e outra janela, e mais ainda nas fases posteriores, e no conjunto trata-se de um jogo sem nada que o recomende.

(Jogo cedido pela Triudus)